FINAL FANTASY® VIII

SQUARESOFT®

EIDOS INTERACTIVE

HINWEISE FÜR IHRE GESUNDHEIT

- **Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden.**
- **Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.**
- **Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.**
- **Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Computerspiele spielen.**

Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Computerspielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

INHALT

Die miteinander verwobenen Schicksale zweier Männer, die sich wiederholt mit ihren starken Seelen in den Kampf stürzen...

Die Vorbereitungen 4
Die Installation von FINAL FANTASY® VIII 5
FINAL FANTASY® VIII spielen 6
Die Grundlagen der Steuerung 7
Die Vorgeschichte 8
Die Hauptfiguren 9
Der Weltkarten-Bildschirm 12
Einkaufen und Informationen sammeln 13
Der Menü-Bildschirm 14
Der Kampfbildschirm 19
Das Junction System 22
Das Kartenspiel "Triple Triad" 32
Die Chocobo-World 34
Das Team 36

Ein wichtiger Hinweis: Detaillierte Informationen zum Spiel finden Sie auch auf Squalls Pult im Klassenzimmer im zweiten Stock der Akademie "Balamb-Garden" und auf dem Menü-Bildschirm unter <Tutorial>.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Computer
FINAL FANTASY® VIII benötigt einen IBM® PC oder einen 100% kompatiblen Computer. Die minimale Konfiguration besteht aus einem Pentium® 200 MHz-Prozessor mit einer 8 MB-Grafikkarte und 32 MB Arbeitsspeicher, oder einem Pentium® II 266-Prozessor mit einer 4 MB-Grafikkarte und 64 MB RAM, wenn das Spiel mit Software-Renderer laufen soll.

Betriebssystem
Windows® 95/98 muss auf Ihrem Computer installiert sein.

Festplattenspeicher
Die Installation von FINAL FANTASY® VIII benötigt 302 MB freien, unkomprimierten Festplattenspeicher auf Ihrem Computer, oder, wenn Sie den Software-Renderer benutzen, 579 MB freien, unkomprimierten Festplattenspeicher. Sie müssen außerdem ein 8fach CD-ROM-Laufwerk (oder schneller) haben, um FINAL FANTASY® VIII spielen zu können.

Steuerung
FINAL FANTASY® VIII unterstützt Keyboard- und/oder Joysticksteuerung. Ihr Joystick muss kalibriert und konfiguriert werden. Die entsprechenden Einstellungen können Sie in der Systemsteuerung Ihres Computers unter dem Punkt „Gamecontroller" vornehmen (DirectX 6.1 muss auf Ihrem Computer installiert sein).

Grafik
FINAL FANTASY® VIII benötigt eine SVGA DirectX 6.1-kompatible Grafikkarte. DirectX 6.1 ist auf der Installations-CD enthalten. Sie können Ihr Spielvergnügen noch steigern, wenn Sie einen 3D-Beschleuniger verwenden.

Sound
FINAL FANTASY® VIII läuft mit allen DirectX 6.1-kompatiblen Soundkarten. Sie müssen Ihre Soundkarte so konfigurieren, dass sie Digital- und MIDI-Audio abspielen kann.

Legen Sie die CD mit der Bezeichnung „Installations-CD" in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers. Wenn die „Autorun"-Funktion Ihres Systems aktiviert ist, erscheint daraufhin der Setup-Bildschirm. Falls nicht, öffnen Sie den „Arbeitsplatz" auf Ihrem Desktop, klicken auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und starten mit einem Doppelklick auf "Setup.exe" das Programm. Auf dem nun erscheinenden Setup-Bildschirm von FINAL FANTASY® VIII haben Sie die Wahl zwischen den folgenden vier Optionen:

INSTALLIEREN
Der Installationsassistent führt Sie durch die Installation von FINAL FANTASY VIII PC. Bitte lesen Sie den gesamten Text sorgfältig durch und antworten Sie ebenso. FINAL FANTASY VIII PC benötigt mindestens 300 MB freien Festplattenspeicher zum Installieren. Zusätzlich kann der Spieler wahlweise Spieldaten installieren, was die Geschwindigkeit des Bildschirmwechsels erhöht. Allerdings wird hierzu 300 MB weiterer Festplattenspeicher benötigt. Der Spieler braucht außerdem genügend Speicherplatz für die gespeicherten Spielstände und die Windows-Auslagerungsdatei.

DIRECTX 6.1 INSTALLIEREN
FINAL FANTASY® VIII benötigt DirectX 6.1 auf Ihrem Rechner. Wenn Sie gar keine oder eine ältere Version auf Ihrem System haben, klicken Sie auf DIRECTX 6.1 INSTALLIEREN. Ihre Hardware wird einige Sekunden lang analysiert. Folgen Sie anschließend den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen. Wenn Sie Probleme mit DirectX 6.1 haben, schauen Sie bitte in die Datei README.

README
Klicken Sie hier, um sich die FFVIII PC README-Datei anzusehen und auszudrucken.

VERLASSEN
Klicken Sie auf VERLASSEN, um den Setup-Bildschirm von FINAL FANTASY® VIII zu verlassen.

FINAL FANTASY® VIII STARTEN ODER WEITERSPIELEN

Nach der Installation müssen Sie die erste CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, bevor Sie das Spiel starten oder eine alte Spielrunde fortsetzen. Wenn die alte Spielrunde schon bis zu CD 2, 3 oder 4 fortgeschritten war, werden Sie rechtzeitig aufgefordert, die richtige CD einzulegen. Um das Spiel zu starten, klicken Sie im Windows-Startmenü in der Programmgruppe FINAL FANTASY® VIII auf "FINAL FANTASY® VIII". Die Einleitung beginnt, und Sie sehen die Namen des Teams. Drücken Sie [OK] (Taste "X"), um den Startbildschirm zu überspringen. Auf dem Startbildschirm haben Sie zwei Optionen:

Neues Spiel - Startet eine neue Runde FINAL FANTASY® VIII. Sie müssen die erste CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk eingelegt haben, bevor Sie das Spiel starten können.

Weiter - Diese Option ermöglicht es Ihnen, eine früher abgespeicherte Spielrunde fortzusetzen. Drücken Sie [OK] (Taste "X"), um die Liste der gespeicherten Spielstände aufzurufen. Wählen Sie den gewünschten Spielstand (1 bis 30 stehen zur Auswahl) aus, und drücken Sie [OK] (Taste "X"). Sie werden eventuell aufgefordert, die richtige CD einzulegen, falls diese nicht im Laufwerk ist.

DIE KONFIGURATION VON FINAL FANTASY® VIII

Wenn Sie FINAL FANTASY® VIII zum ersten Mal starten, erscheint der Konfigurations-Bildschirm. Auf diesem Menü-Bildschirm können Sie Ihre Grafik- und Soundeinstellungen vornehmen. Sie können diese Werte auch später noch jederzeit wieder ändern, indem Sie den Bildschirm über das Windows-Startmenü in der FINAL FANTASY® VIII-Programmgruppe aufrufen. Sie haben auf diesem Bildschirm die folgenden vier Optionen zur Auswahl:

MOMENTANE EINSTELLUNGEN

Zeigt, mit welchen Einstellungen FINAL FANTASY® VIII derzeit startet.

GRAFIKKARTE

Hier können Sie Ihre gewünschte Grafikkarte konfigurieren. Klicken Sie auf die Markierung "Anzeige", um entweder Ihren empfohlenen 3D-Beschleuniger oder den primären Anzeigetreiber auszuwählen. Die andere Markierung, die für Sie interessant sein könnte, ist "Renderer". Klicken Sie darauf, um entweder den Software-Renderer oder die 3D Hardware-Beschleunigung auszuwählen, je nachdem, was Sie unter "Anzeige" eingestellt haben. Sie können auch die Bildschirmauflösung mit zwei Optionen aussuchen. Wenn Sie den Software-Renderer benutzen, wählen Sie zwischen 640x480 (Viertel-Bildschirm) oder 640x480 (Vollbild). Wenn Sie einen der empfohlenen 3D-Hardware-Beschleuniger benutzen, wählen Sie eine der beiden 640x480-Einstellungen. Die Option "Viertel-Bildschirm" läuft etwas schneller als das Vollbild, aber dafür haben Sie ein kleineres Sichtfenster. Der Bereich rechts zeigt die Direct3D-Möglichkeiten, die Ihr Rechner unterstützt. Machen Sie sich nichts draus, wenn Ihre Einstellung nicht alle Möglichkeiten ausnutzen kann. Sie können FINAL FANTASY® VIII auch mit eingeschränkten 3D-Optionen spielen. Genaueres dazu in der Datei README oder bei den Hilfstexten zur 3D-Grafik.

SOUNDKARTE

Der Soundkarten-Treiber sollte automatisch konfiguriert werden. Drücken Sie den Test-Knopf, um zu hören, ob alles richtig funktioniert. Wenn Sie nichts hören, installieren Sie einen anderen Treiber, der zu Ihrer Soundkarte passt. Wenn Ihre Soundkarte Stereo unterstützt, können Sie den linken und rechten Kanal vertauschen, indem Sie die Option "Lautsprecher tauschen" markieren.

MIDI

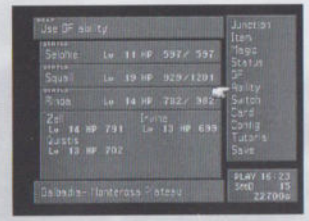
Ihr MIDI-Treiber sollte automatisch konfiguriert werden. Wenn Sie den Treiber wechseln wollen, wählen Sie den, der zu den MIDI-Einstellungen Ihres Rechners passt. Auch Ihre MIDI-Daten sollten automatisch konfiguriert werden und auf jeden Fall zum MIDI-Treiber passen. "General MIDI" ist für alle Wavetable-Syinthesizer-Karten und allgemeine Soundkarten geeignet. "General MIDI" ist auch für den Yamaha S-YXG70 Software Synthesizer gedacht. "Soundfont MIDI" ist für Creative Labs AWE Soundkarten bestimmt. Yamaha XG MIDI ist für Soundkarten, die zum Yamaha SG MIDI-Standard kompatibel sind.

DIE GRUNDLAGEN DER STEUERUNG

Sie können FINAL FANTASY® VIII mit der Tastatur spielen oder mit einem Steuergerät, das von DirectX 6.1 unterstützt wird. Die grundlegende Steuerung von FINAL FANTASY® VIII lässt sich in vier Gruppen aufteilen:

DER MENÜ-BILDSCHIRM

Pfeiltasten	Cursor bewegen / Umschalten zwischen Statusangriff & -verteidigung und Elementar-Angriff & -Verteidigung im Menü "Zauber koppeln"
X	Ausführen / Statusfenster im Statusmenü öffnen
A	Bildschirm für Spezial-Techniken öffnen (nur vom Status-Bildschirm aus)
W	Abbruch
Q oder E	Umschalten zwischen Spielfigur und zugehöriger Guardian Force.



DER FELD-BILDSCHIRM

Pfeiltasten	Bewegen
D	Menü-Bildschirm öffnen
X	Reden / Befehle ausführen
A	Reden / Herausforderung zu einem Kartenspiel
W	Abbruch, gehen (zusammen mit den Pfeiltasten)

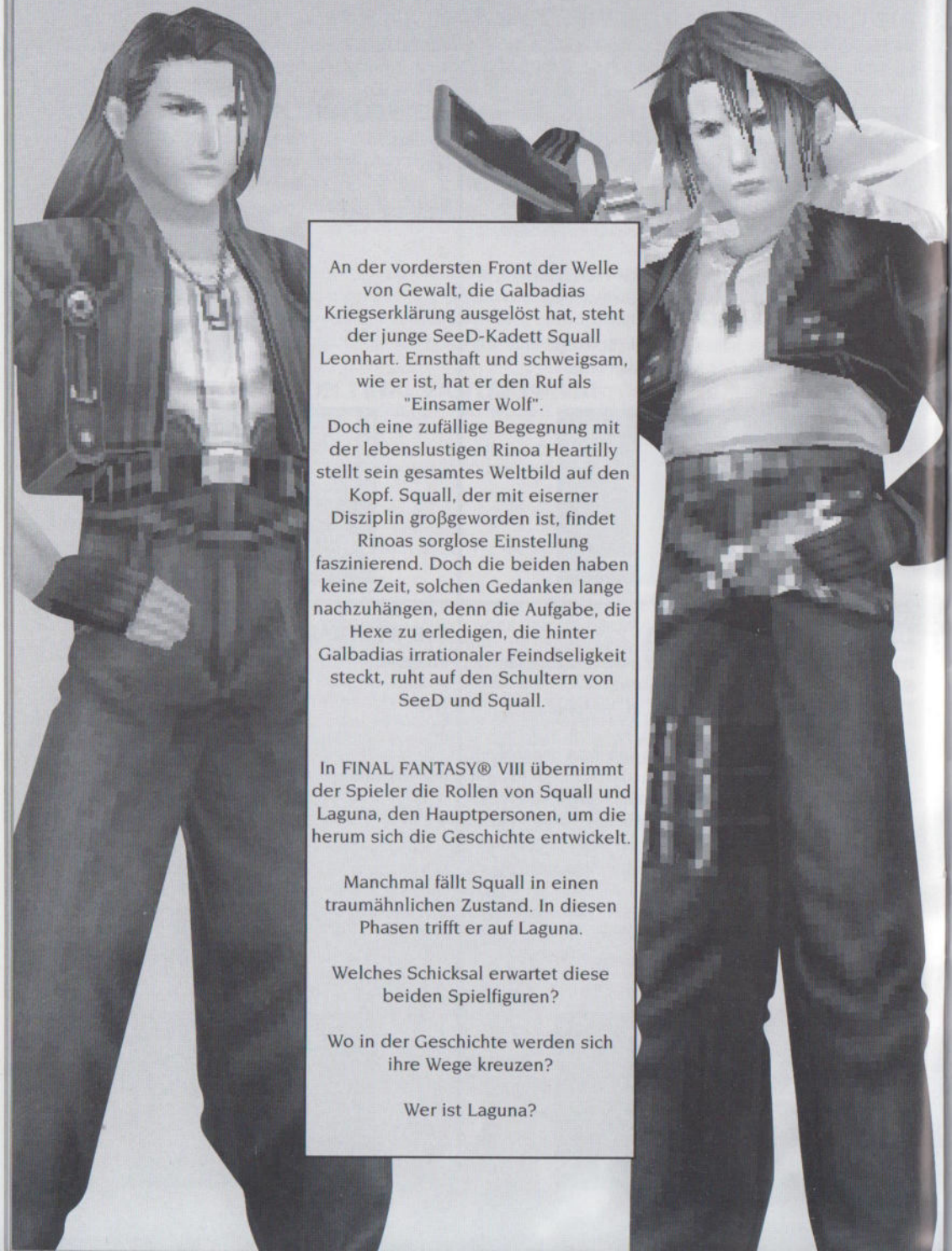
DER KAMPF-BILDSCHIRM

Pfeiltasten	Cursor bewegen / Befehle auswählen
S	Hilfe anzeigen / Pause
F	Gedrückt halten, um Kampf-Info auszublenden
D	Auf andere aktive Spielfigur umschalten
X	Ausführen
A	Statusfenster scrollen / Angriffskraft der Guardian Forces erhöhen, während die Taste "F" gedrückt ist (nach Erlernen der G.F.-Fähigkeit(Ability) "Anfeuern")
W	Abbruch
Q	Zielfenster an/aus
E	Squalls Klinge auslösen
Z + C	Flucht (drücken Sie beide Tasten gleichzeitig)

DIE WELTKARTE

Pfeiltasten	Bewegen
F	Weltkartenanzeige umschalten
D	Menü öffnen
X	Fortbewegungsmittel besteigen/verlassen *
A	Fortbewegungsmittel vorwärts bewegen
W	Fortbewegungsmittel rückwärts bewegen
Q	Kamerawinkel gegen den Uhrzeigersinn drehen
E	Kamerawinkel im Uhrzeigersinn drehen
C	Kameraperspektive wechseln

*Auf Seite 12 können Sie nachlesen, wie man Fahrzeuge bedient.



An der vordersten Front der Welle von Gewalt, die Galbadias Kriegserklärung ausgelöst hat, steht der junge SeeD-Kadett Squall Leonhart. Ernsthaft und schweigsam, wie er ist, hat er den Ruf als "Einsamer Wolf".
Doch eine zufällige Begegnung mit der lebenslustigen Rinoa Heartilly stellt sein gesamtes Weltbild auf den Kopf. Squall, der mit eiserner Disziplin großgeworden ist, findet Rinoas sorglose Einstellung faszinierend. Doch die beiden haben keine Zeit, solchen Gedanken lange nachzuhängen, denn die Aufgabe, die Hexe zu erledigen, die hinter Galbadias irrationaler Feindseligkeit steckt, ruht auf den Schultern von SeeD und Squall.

In FINAL FANTASY® VIII übernimmt der Spieler die Rollen von Squall und Laguna, den Hauptpersonen, um die herum sich die Geschichte entwickelt.

Manchmal fällt Squall in einen traumähnlichen Zustand. In diesen Phasen trifft er auf Laguna.

Welches Schicksal erwartet diese beiden Spielfiguren?

Wo in der Geschichte werden sich ihre Wege kreuzen?

Wer ist Laguna?

Squall und Laguna, zwei Männer, die das Schicksal auf geheimnisvolle Weise verbunden hat. Die Freunde, Rivalen und schönen Frauen, die sie treffen, verbinden sich zu einem herrlichen, bewegenden Drama.

SQUALL LEONHART

Alter: 17 Größe: 1,77 m
Ein schweigsamer und widerstrebender Held.
Ein Kadett von SeeD, der Sonderkampfeinheit der Militärakademie "Balamb-Garden".
Seine arrogante und oft barsche Art lassen ihn egoistisch erscheinen, ungeeignet für jede Art von Teamwork. Er mag es nicht, wenn sich andere in seine Angelegenheiten mischen und ist am treffendsten als "einsamer Wolf" zu beschreiben.

LAGUNA LOIRE

Alter: 27 Größe: 1,81 m
Ein leidenschaftlicher Mann, dessen Feder wirklich mächtiger ist als das Schwert.
Ein ehemaliger Soldat, der zum Journalisten geworden ist. Laguna ist ein willensstarker Mann mit erstaunlicher Energie. Sein Mitleid für die Leidenden treibt ihn dazu, den Unterdrückten zu helfen und ihre Unterdrücker zu stürzen. Er benutzt seine Artikel als mächtiges Instrument der Gerechtigkeit und steht wie ein Bollwerk gegen den Ansturm des Bösen in der Welt.

CIFER ALMASY

Alter: 18 Größe: 1,88 m

Squalls Rivale, der an der Akademie öfters mal Schaden anrichtet.

Ein Kandidat für SeeD. Obwohl Cifer als Soldat ein Naturtalent ist, haben ihn seine Unfähigkeit, Befehle auszuführen, und sein ungezügeltes Temperament zum Problemkind der Akademie gemacht. Cifer erkennt zwar Squalls Fähigkeiten an und lobt ihn, aber er betrachtet ihn trotzdem als seinen größten Rivalen.

RINOA HEARTILLY

Alter: 17 Größe: 1,63 m

Eine wunderschöne, lebenslustige junge Frau.

Ein quicklebendiges Persönchen mit der Fähigkeit, die Herzen anderer Menschen zu bewegen. Sie ist offen und ehrlich, was ihre Gefühle angeht, und sie nimmt kein Blatt vor den Mund. Allerdings kann sie manchmal auch etwas schwierig sein, wenn der Ehrgeiz sie packt.

QUISTIS TREPE

Alter: 18 Größe: 1,72 m

Ein Elitemitglied von SeeD, das nun Squalls Ausbilderin ist.

Mit 15 Jahren war Quistis bereits SeeD-Kadettin. Heute bildet sie Squall und seine Kameraden im Balamb-Garden aus. Unter ihrem coolen Äußeren verbirgt sie ihren gelegentlichen Frust, der sich auch in Depressionen aus nichtigem Anlass bemerkbar macht.

SELPHIE TILMITT

Alter: 17 Größe: 1,57 m

Eine lebenslustige junge Frau mit einem ungezügelten Temperament

Selphie scheint mit ihrem unschuldigen Auftreten und ihrer sorglosen Art in einer Militärakademie völlig fehl am Platze zu sein. Ihre entspannte Sicht der Dinge und ihr lässiges Wesen überrascht andere immer wieder.

XELL DINCHT

Alter: 17 Größe: 1,68 m

Ein Akademie-Kadett mit unschlagbaren Nahkampffähigkeiten.

Xell trat im Alter von 13 Jahren in den Balamb-Garden ein, um seinem Großvater nachzueifern, der einst ein Soldat war. Er ist nicht gerade dafür bekannt, alles sorgsam zu durchdenken, und reagiert öfters impulsiv statt logisch. In seinem Herzen aber ist er ein ehrlicher, pflichterfüllter junger Mann.

IRVINE KINNEAS

Alter: 17 Größe: 1,85 m

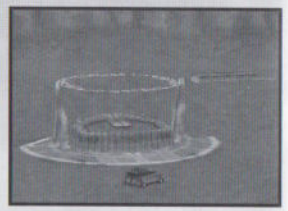
Ein ausgezeichneter Schütze und Schürzenjäger.

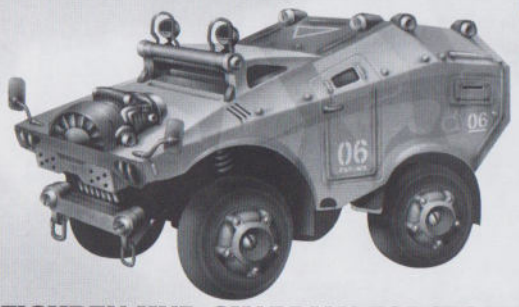
Irvine ist als "Bester Schütze im Garten" bekannt. Sein Ruf, die Gesellschaft schöner Frauen zu genießen, ist allerdings ebenso weitverbreitet wie seine Präzision beim Schießen. Auch wenn er auf den ersten Blick oberflächlich wirkt, ist er doch sensibel und ernsthaft.

Unten rechts auf der Weltkarte erscheint ein Globus. Für Squall und seine Gruppe ist die Landkarte ein nützliches Hilfsmittel, um bei ihren Reisen um die Welt festzustellen, wo sie sich gerade aufhalten. Auf dieser Karte sehen Sie eine Klinge. Sie gibt an, wo sich der Spieler gerade aufhält und in welche Richtung er sich bewegt.

FAHRZEUGE AUF DER WELTKARTE

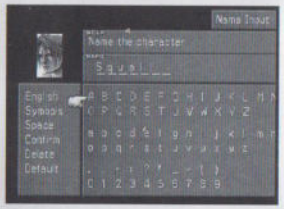
Im Verlaufe der Geschichte stößt der Spieler immer wieder auf Fahrzeuge wie Autos oder Raumschiffe, die es ihm ermöglichen, sich schnell in der Welt zu bewegen. Die folgende Anleitung gilt für all diese Fahrzeuge im Spiel: Drücken Sie die Taste "X" zum Ein- oder Aussteigen, drücken Sie die Taste "A", um sich vorwärts zu bewegen, und "W" für den Rückwärtsgang. Lenken Sie das Fahrzeug mit den Pfeiltasten nach rechts oder links.





NAMEN FÜR SPIELFIGUREN UND GUARDIAN FORCES EINGEBEN

Der rechts abgebildete Bildschirm zur Namensanzeige erscheint für Squall, wenn er zum ersten Mal unter die Kontrolle des Spielers gestellt wird. Außerdem taucht er jedesmal auf, wenn Squall neue Gruppenmitglieder trifft oder neue Guardian Forces findet. Um einer Spielfigur oder einer Guardian Force einen neuen Namen zu geben, benutzen Sie die Pfeiltasten, um einen Buchstaben auszuwählen, und drücken Sie dann die Taste "X", um ihn einzugeben (mit der Taste "W" können Sie einen Buchstaben löschen). Wenn Sie den neuen Namen fertig eingegeben haben, benutzen Sie die Pfeiltasten, um <Bestätigen> auszuwählen, und drücken Sie die Taste "X", um die Umbenennung abzuschließen

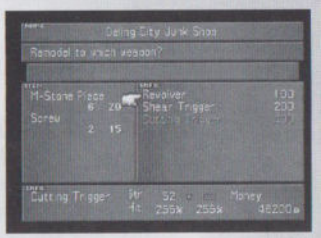


Sie werden in Städten Rast machen müssen, um Informationen zu sammeln und Läden zu besuchen, wenn Sie das Spiel irgendwann erfolgreich beenden wollen. Um mit einer Spielfigur zu reden, drücken Sie die Taste "X". Ihre Gruppe kann auch nützliche Gegenstände in den Läden kaufen und verkaufen, die in der ganzen Welt zu finden sind (die verschiedenen Arten von Geschäften sind unten aufgeführt).

Junk-Shop	Hier können Sie Waffen umbauen und verbessern lassen (siehe unten, "Waffen modifizieren").
Shop	Kaufen oder verkaufen Sie Gegenstände.
Hotel	Eine Übernachtung hier bringt bei Spielfiguren und Guardian Forces die Trefferpunkte wieder auf den Maximalwert und beseitigt Zustands-Veränderungen. Außerdem können Sie hier den Spielstandspeichern.
Lerntafel	Hier erfahren Sie Verschiedenes zum Spiel. Am besten benutzen Sie die Lerntafel zusammen mit dieser Anleitung.

WAFFEN MODIFIZIEREN

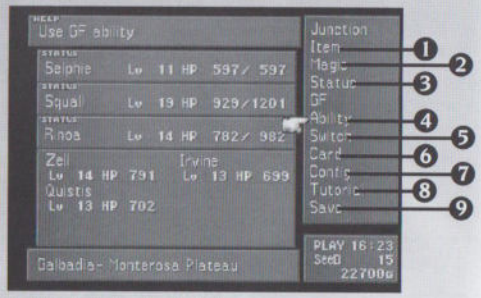
Spielfiguren kommen nach einem siegreich abgeschlossenen Kampf manchmal in den Besitz von Gegenständen wie Eisenrohr oder Schrauben, die für sich alleine genommen allerdings recht nutzlos sind. Bringt man sie aber in einem Junk-Shop, kann man sie, sofern man die richtigen Spezifikationen kennt, dazu benutzen, die Waffen einer Spielfigur zu verändern und zu verbessern - gegen eine Gebühr, versteht sich, deren Höhe sich nach der Wirksamkeit der Verbesserung richtet. Die Spezifikationen für solche Veränderungen stehen etwa in Zeitschriften, die man in der ganzen Welt finden kann. Je wirksamer später im Spiel die Modifikationen werden, desto schwerer zu finden sind die dazu benötigten Teile. Verbesserte Waffen haben höhere Angriffswerte und Trefferquoten.



GELD: IHR GEHALT

Nachdem Squall ein Mitglied von SeeD geworden ist, hat Ihre Gruppe ein Anrecht auf ein regelmäßiges Gehalt, dessen Höhe sich nach seinem Rang bei SeeD richtet. Das Geld wird der Gruppe automatisch in regelmäßigen Abständen gutgeschrieben.

Drücken Sie die Taste "D", um den Menü-Bildschirm zu öffnen. Auf diesem Bildschirm können Sie die Stufe jeder Spielfigur überprüfen, ihre momentanen und maximalen Trefferpunkte sowie ihren Aufenthaltsort. Auf der rechten Bildschirmseite sehen Sie verschiedene Menüoptionen, die Spieldauer und die Geldmenge, die Sie besitzen. Sobald Squall ein Mitglied von SeeD geworden ist, erscheint auch sein aktueller Dienstgrad hier. Benutzen Sie zur Auswahl der Menüoptionen die Pfeiltasten, und öffnen Sie sie durch Drücken der Taste "X". Um den Menü-Bildschirm zu verlassen, drücken Sie die Taste "W".

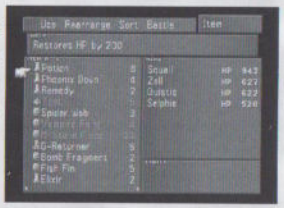


DER UMGANG MIT DEN MENÜOPTIONEN

Sie finden insgesamt elf Menüoptionen auf dem Menü-Bildschirm. Neun davon wollen wir Ihnen hier erklären, die beiden letzten werden an anderer Stelle ausführlich besprochen:

Kopplung Siehe Seite 23
Guardian Force (G.F.) Siehe Seite 24

1. GEGENSTÄNDE - SO BENUTZEN SIE IHRE AUSRÜSTUNG



Die Menüoption "Item" bringt Sie auf den Ausrüstungs-Bildschirm, wo Sie mit Heilungsobjekten verletzte Spielfiguren heilen oder Gegenstände in Ihrem Gepäck sortieren können. Auf dem Ausrüstungs-Bildschirm hat der Spieler die Wahl zwischen <Benutzen>, <Selber>, <Ordnen> oder <Kampf>. Benutzen Sie zur Auswahl die Pfeiltasten, und führen Sie den Befehl durch Drücken der Taste "X" aus. Da <Item> auch eine Befehls-Fähigkeit ist (siehe Seite 24), muss sie gekoppelt werden, damit Sie sie im Kampf einsetzen können. Hier die Beschreibungen der einzelnen Befehle im Ausrüstungs-Bildschirm:

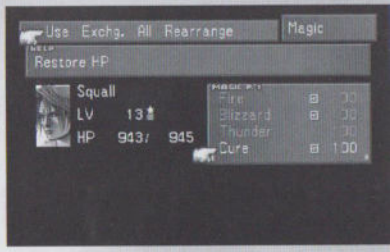
Benutzen Wählen Sie den zu benutzenden Gegenstand mit den Pfeiltasten aus, und führen Sie den Befehl durch Drücken der Taste "X" aus.

Selber Räumen Sie die Gegenstände im Gepäck von Hand um.

Ordnen Ordnet die Gegenstände im Gepäck automatisch an.

Kampf Legen Sie fest, in welcher Reihenfolge die Gegenstände erscheinen sollen, wenn Sie im Kampf den Befehl <Gegenstand> wählen.

2. ZAUBER - VERWENDEN SIE ZAUBERSPRÜCHE



Die Menüoption "Zauber" öffnet den Zauber-Bildschirm, auf dem Sie Genesungsmagie wie "Vita" oder "Medica" benutzen können, um verwundete Spielfiguren zu heilen. Andere Befehle ermöglichen es Ihnen, die Reihenfolge der Zauber im Kampffenster zu ändern oder Zauber zwischen den Spielfiguren auszutauschen. Spielfiguren, die nicht mit der Befehlsfähigkeit <Zauber> gekoppelt sind (siehe Seite 24), können im Kampf keinen Zauber einsetzen.

Benutzen Wählen Sie den zu benutzenden Zauber mit den Pfeiltasten aus, und führen Sie den Befehl durch Drücken der Taste "X" aus.

Tausch Tauschen Sie Zauber zwischen einzelnen Spielfiguren aus.

Alles Nehmen Sie alle Zauber von einer anderen Spielfigur.

Ordnen Legen Sie fest, in welcher Reihenfolge der Zauber erscheinen soll, wenn Sie im Kampf den Befehl <Zauber> wählen.

DIE ICONS AUF DEM KOPPLUNGS-BILDSCHIRM

Eine Erklärung der verschiedenen Symbole, die in den Kopplungs-Menüs erscheinen.

- **Zustands-Angriff**
- **Zustands-Verteidigung**
- **Elementarer Angriff**
- **Elementare Abwehr**
- **Kopplungs-Fähigkeit**
- **Befehls-Fähigkeit**
- **Charakter-Fähigkeit**
- **G.F.-Fähigkeit**
- **Truppen-Fähigkeit**
- **Menü-Fähigkeit**

ELEMENTARE ANGRIFFE/VERTEIDIGUNG

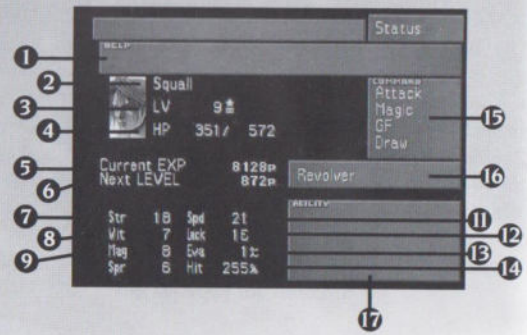
- **Hitze**
- **Kälte**
- **Donner**
- **Erde**
- **Gift**
- **Wind**
- **Wasser**
- **Holy**

ZUSTANDS-ANGRIFFE/VERTEIDIGUNG

- **Tod** -Spielfigur hat keine HP mehr.
- **Gift** - HP sinken kontinuierlich mit jeder Handlung.
- **Stein** - Verwandelt das Ziel in Stein, so dass es nichts mehr tun kann.
- **Blind** - Ziel erblindet, seine Trefferquote sinkt.
- **Schweigen** - Zauber-, G.F.- und Draw-Befehle sind nicht mehr möglich.
- **Tobsucht** - Die Kraft des Ziel verstärkt sich, aber es sind keine Befehle mehr möglich.
- **Zombie** - Die Verwendung von Heilungs-Zauber und -Gegenständen richtet Schaden an.
- **Schlaf** -Lässt das Ziel einschlafen.
- **Gemach** - Verlangsamt das Ziel.
- **Stop** - Lässt das Ziel anhalten, es sind keine Befehle mehr möglich.
- **Konfus** - Es sind keine Befehle mehr möglich, Ziel führt zufällige Befehle aus.
- **Saugen** - Entzieht und absorbiert HP des angegriffenen Ziels.
- **Fluch** - Keine Spezial-Techniken mehr möglich. (Anmerkung: Nicht auf dem Zustands-Angriff-Bildschirm)

3. STATUS - SETZEN SIE DIE CHARAKTER-FÄHIGKEITEN EIN

Die Menüoption "Status" ermöglicht es dem Spieler, die einzelnen Werte der Spielfiguren in der Gruppe zu überprüfen. Wählen Sie einen Statusbereich, und dann eine Spielfigur, um den entsprechenden Status-Bildschirm für diese Spielfigur zu öffnen. Sobald der Status-Bildschirm geöffnet ist, können Sie drei weitere Statusfenster durch Drücken der Taste "X" aufrufen. Drücken Sie die Tasten "Q" oder "E", um zwischen verschiedenen Spielfiguren umzuschalten und sich Ihre Status-Bildschirme anzusehen.

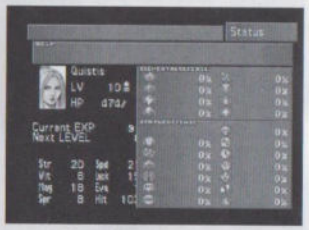


Grundlegende Werte der Spielfigur

1. Hilfe	Weitere Informationen zum gewählten Punkt
2. Name	Der Name der Spielfigur
3. LV (Level)	Das Level der Spielfigur
4. HP (Lebensenergie)	Die derzeitigen/ maximalen HP
5. Derzeitige EXP (Erfahrungspunkte)	Die bislang erworbenen Erfahrungspunkte
6. Nächstes Level	Die zur Beförderung nötigen Erfahrungspunkte
7. Stärke	Die Kraft für körperliche Angriffe
8. Körper	Widerstandskraft gegen körperliche Angriffe
9. Magie	Die Kraft für magische Angriffe
10.Geist	Widerstandskraft gegen magische Angriffe
11. Geschick	Die Geschwindigkeit, mit der sich die ATB-Balken füllen
12. Glück	Wirkt sich auf das Ausweichen, die Trefferquote und die Chance auf den ersten Schlag aus
13. Reflex	Die Chance, körperlichen Angriffen auszuweichen
14.Treffer	Treffergenauigkeit bei körperlichen Angriffen
15. Befehl	Gekoppelte Befehle für den Kampf (siehe Seite 26)
16. Waffen	Derzeit aktive Waffe
17. Fähigkeit	Gekoppelte Fähigkeiten (siehe Seite 26)

Status-Bildschirm 2

Widerstand gegen und Verbesserung für Elementare Angriffe und Zustants-Veränderungen (Erklärung der Symbole siehe Seite 15).



1. ELEMENTARE ABWEHR

Abwehr von Elementaren Angriffen wie Hitze oder Donner. Die Verteidigungswerte lassen sich verbessern, indem man Magie mit der Elementaren Verteidigung koppelt (siehe Seite 30).

2. ZUSTANDS-ABWEHR

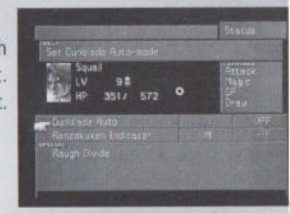
Abwehr von Angriffen, die Zustands-Veränderungen bewirken. Die Verteidigungswerte lassen sich auch hierbei verbessern, indem man Magie mit der Zustands-Abwehr koppelt.

3. ELEMENTARER ANGRIFFE

Verstärkt Angriffe mit Elementen der Natur. Die Werte lassen sich verbessern, indem man Magie mit dem Elementaren Angriff koppelt. Dieses Statusfenster erscheint nur, wenn Magie mit dem Elementaren Angriff gekoppelt ist.

4. ZUSTANDS-ANGRIFF

Verstärkt Angriffe, die auf Zustands-Veränderungen abzielen. Die Werte lassen sich verbessern, indem man Zauber mit dem Zustands-Angriff koppelt. Dieses Statusfenster erscheint nur, wenn Zauber mit dem Zustands-Angriff gekoppelt ist.



Status-Bildschirm 3

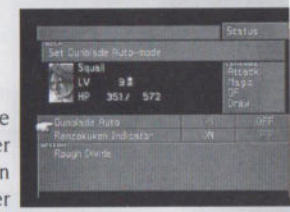
Guardian Forces der Gruppe.

1. Guardian Force

Dieses Fenster zeigt die Guardian Forces an, die zu der Gruppe gehören, sowie das Maß an Freundschaft zwischen der Spielfigur und der Guardian Force. Wenn links vom Namen der G.F. ein Symbol auftaucht, bedeutet das, dass die Spielfigur mit dieser Guardian Force gekoppelt ist. Das Freundschaftsverhältnis zwischen den beiden wird rechts durch den roten Balken und die Zahl angezeigt. Details zum Thema Freundschaft und ihren Auswirkungen finden Sie auf Seite 29.

Status-Bildschirm 4

Liste der Spezial-Techniken und Einstellung automatischer Funktionen.



1. Spezial-Techniken

Es gibt einige Spielfiguren wie Squall und Xell, die Eingaben brauchen, um eine "Spezial-Technik" durchzuführen, eine spezielle Kampftechnik, die dem Gegner erheblichen Schaden zufügt (siehe Seite 19). Wenn der Spieler diese Eingaben automatisch vornehmen lassen will, kann er den Cursor mit Hilfe der Pfeiltasten hier in den automatischen Modus schalten.

4. FÄHIGKEIT(ABILITY) - BENUTZEN SIE DIE FÄHIGKEITEN AUF DEM MENÜ-BILDSCHIRM

Die Menüoption "Ability" öffnet den Fähigkeiten-Bildschirm, wo der Spieler die Fähigkeiten der Guardian Forces anwenden kann (siehe Seite 27). Benutzen Sie zur Auswahl der Fähigkeit, die eingesetzt werden soll, die Pfeiltasten, und führen Sie den Befehl durch Drücken der Taste "X" aus. Der Befehl "Fähigkeit" kann erst eingesetzt werden, nachdem die Guardian Force eine Menü-Fähigkeit erlernt hat. Da das am Anfang nicht der Fall ist, erscheint diese Option zu Beginn des Spiel in Grau, um anzuzeigen, dass sie noch nicht benutzt werden kann.

5. TRUPPE - TAUSCHEN SIE GRUPPENMITGLIEDER AUS

Die Menüoption "Truppe" ermöglicht es Ihnen, Gruppenmitglieder an Speicherpunkten oder auf der Weltkarte auszutauschen. Sie alleine entscheiden, welche Spielfiguren in der aktiven Gruppe mitkommen dürfen und welche nicht. Im Austauschmenü ermöglicht Ihnen die Option "Koppeln", Fähigkeiten, Zauber und Guardian Forces von einer Spielfigur auf eine andere zu übertragen. Schauen Sie auf dem Menü-Bildschirm unter <Tutorial> nach, um weitere Informationen dazu zu bekommen.

6. KARTEN - ÜBERPRÜFEN SIE DIE ERWORBENEN KARTEN

Sie können sich jederzeit die Spielkarten ansehen, die Sie schon erworben haben. Es gibt zehn Kartenlevel, denen die zehn Seiten dieser Anzeige entsprechen. Um sich die Karten auf den verschiedenen Seiten anzusehen, drücken Sie die Pfeiltasten nach links oder rechts.

7. KONFIGURATION - ÄNDERN SIE DIE SPIELEINSTELLUNGEN

Der Spieler kann einige der Einstellungen im Programm verändern. Drücken Sie die Pfeiltasten nach oben und unten, um die Optionen auszuwählen, und verändern Sie die Einstellungen mit den Pfeiltasten links und rechts. Drücken Sie die Taste "X" nur, wenn Sie bei der Steuerung die Option <Anpassen> auswählen wollen.

Steuerung Schalten Sie um zwischen <Normal> und <Selber>. Mit letzterer Option können Sie die Steuerung Ihren Wünschen anpassen.

Cursor Schalten Sie um zwischen <Normal> und <Merken> (der Cursor erscheint dann beim letzten angeklickten Befehl).

ATB Schalten Sie um zwischen <Aktiv> (Countdown läuft weiter, während Sie im Kampf Befehle erteilen) oder <Warten> (Countdown wird angehalten während der Befehlsauswahl).

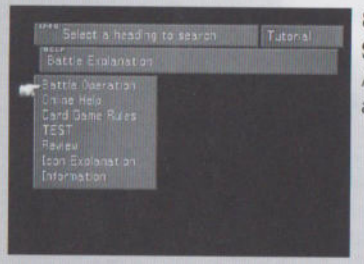
Analyse Schalten Sie um zwischen <Einmal> und <Immer>. Wenn Sie <Immer> auswählen, wird der Analyse-Bildschirm permanent angezeigt für die zuvor abgetasteten Feinde.

Kamerabewegung Regelt zwischen <0%> und <100%>. Je höher die Zahl, desto mehr bewegt sich die Kamera.

Kampf-Tempo Regelt die Kampf-Geschwindigkeit.

Kampf-Text Text Regelt die Geschwindigkeit der Textanzeige im Kampf.

Feld-Text Regelt die Geschwindigkeit der Textanzeige im Feld.

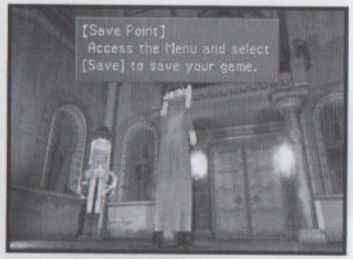


8. TUTORIAL - LASSEN SIE SICH DIE VERSCHIEDENEN SPIELFUNKTIONEN ERKLÄREN

Außer diesem Handbuch und der Lerntafel im Balamb-Garden bietet Ihnen auch diese Menüoption Hilfe, wenn Sie im Spiel eine Erklärung brauchen.

9. SPEICHERN - SICHERN SIE DIE SPIELDATEN

Diesen Befehl können Sie anwählen, wenn Sie neben einem Sicherungspunkt oder auf der Weltkarte stehen.

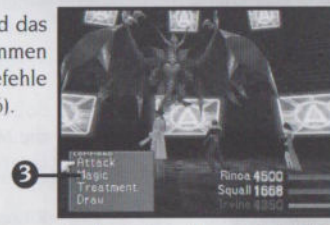


Der Kampf-Bildschirm enthält Informationen, die für den Spieler überlebenswichtig sind. Es ist unumgänglich, diese Informationen zu verstehen und ihre Bedeutung einschätzen zu können, um im Kampf strategisch planen zu können. Der Abschnitt rechts erläutert die Informationen auf dem Kampf-Bildschirm.

1. Textfenster
Hier werden Infos und Dialoge während des Kampfes angezeigt.

2. Spielfigur-Grafik
Das Symbol 6 erscheint über dem Kopf der aktiven Spielfigur.

3. Befehlsfenster
Listet die Befehle auf, die im Kampf verwendet werden können. Zu Beginn sind das nur körperliche Angriffe mit dem Befehl <Angriff>, aber im Laufe des Spieles kommen durch Kopplung weitere Befehls-Fähigkeiten hinzu, so dass der Spieler dann Befehle wie <Zauber>, <Draw> und <Item> benutzen kann (Genaueres dazu auf Seite 26).



4. Spielfigur Name / HP / ATB-Balken
Dieser Bereich zeigt den Namen der Spielfigur an, ihre momentanen Trefferpunkte sowie die ATB-Balken. Sobald die ATB-Balken bis ganz rechts aufgefüllt sind, kann der Spieler einen Befehl eingeben. Drücken Sie die Taste "D", um zu einer anderen aktiven Spielfigur umzuschalten.

SO ÜBERLEBEN SIE IM KAMPF

Um seine Kämpfe zu überleben, braucht der Spieler fundierte Kenntnisse über Gefechtssituationen.
Der folgende Abschnitt erklärt, wie Sie maximalen Schaden anrichten, sich zurückziehen oder mit Zustandsänderungen fertig werden können.

MAXIMALER SCHADEN DURCH KRITISCHE TREFFER

Squall, die Hauptfigur des Spieles, ist mit einer Gun-Blade ausgerüstet. Drücken Sie die Taste "E", wenn diese Klinge den Feind gerade trifft, um schwereren Schaden beim Gegner anzurichten.

RÜCKZUG

Sie können die Flucht ergreifen, indem Sie die Tasten "Z" und "C" gleichzeitig drücken. Der Spieler sollte sich aber darüber im Klaren sein, dass man vor einigen Gegnern nicht davonlaufen kann.

SPEZIAL-TECHNIKEN - ERSCHEINEN NUR IN DRINGENDEN NOTFÄLLEN

Wenn sich eine Spielfigur in einer kritischen Situation befindet, kann das Zeichen ▼ neben ihrem Angriffsbefehl auftauchen. Es bedeutet, dass eine Spezial-Technik möglich ist. Spezial-Techniken sind mächtige Kampftechniken, von denen jede Spielfigur eine ganz eigene besitzt. Wenn Sie die Pfeiltaste rechts gedrückt halten und dann die Taste "X" drücken, während das Zeichen ▼ zu sehen ist, wird die Spezial-Technik ausgeführt.

Squall

[Multi-Slash] Drücken Sie die Taste "E" gleichzeitig mit dem Zeichen, das erscheint. Bei korrektem Timing vervielfacht sich der angerichtete Schaden. Manchmal wird auch ein mächtiger Finishing-Blade per Zufall aktiviert.

Cifer [Aufräumen] Wenn Sie <Aufräumen> auswählen, wird automatisch "Wegräumen" ausgeführt, das alle Gegner in Reichweite verletzt.

Xell [Duell] Sobald diese Spezial-Technik ausgelöst wurde, drücken Sie weiter die Knöpfe, die Ihnen auf dem Bildschirm angezeigt werden, bis das Zeitlimit abgelaufen ist. Für jeden erfolgreichen, richtigen Knopfdruck führt Xell eine vernichtende Angriffskombination aus.

Quistis [Blauer Zauber] Sobald diese Spezial-Technik ausgelöst wurde, wird eine Liste der aufgesammelten Blauen Zauber angezeigt. Wählen Sie die Technik aus, die eingesetzt werden soll, und drücken Sie die Taste "X", um sie auszulösen.

Selphie [Tombola] Wenn diese Spezial-Technik ausgelöst wurde, sucht das Programm per Zufall aus, welche Magie eingesetzt werden soll, und wie oft. Danach können Sie entweder <Aktivieren> auswählen, um diesen Zauber einzusetzen, oder <Weiter>, um die Zufallsauswahl neu zu starten.

Irvine [Shot] Sobald diese Spezial-Technik ausgelöst wurde, erscheint die Aufforderung, die Munition auszuwählen. Danach zählen die ATB-Balken rückwärts. Sie können nun feuern, indem Sie die Taste "E" drücken, bis der Countdown schließlich die Null erreicht.

Rinoa [Kombi] Rinoas Spezial-Techniken sind Angriffe mit ihrem Hund Angelo. Wählen Sie <Kombi>, dann wird automatisch ein Angriff ausgelöst, je nach Situation und erlernten Techniken.

Zustands-Veränderungen und ihre Heilmittel

Manchmal verändert sich durch gegnerische Angriffe der Status einer Spielfigur. Hier einige Beispiele, jeweils mit den dazugehörigen Heilmitteln:

[Zustands-Veränderungen, die nach dem Kampf aktiv bleiben]

Gift Die HP nehmen kontinuierlich ab. Heilbar durch Gegengift (Gegenstand).

Stein Spielfigur kann nicht mehr am Kampf teilnehmen. Heilbar durch Goldene Nadel (Gegenstand).

Blind Die Trefferquote bei Angriffen sinkt. Heilbar durch Augentropfen (Gegenstand).

Schweigen Die Spielfigur kann keine <Zauber>-, <G.F.>- oder <Draw>-Befehle mehr einsetzen. Heilbar durch Echo-Kraut (Gegenstand).

Die genannten Veränderungen (Gift, Stein, Blind und Schweigen) sind auch heilbar durch Mega-Pille (Gegenstand) oder Medica (Zauber).

Zombie Die Verwendung von Heilungs-Zauber und -Gegenständen richtet Schaden an. Heilbar nur durch Weihwasser (Gegenstand) oder Anti-Z (Magie).

Tod Sobald die HP eines Gruppenmitglieds auf Null fallen, kann dieses Gruppenmitglied nicht mehr am Kampf teilnehmen. Heilbar durch Phönix-Feder (Gegenstand) oder Heilungsmagie.

[Zustands-Veränderungen im Kampf]

Schlaf Der ATB-Balken hält an, wenn die Spielfigur einschläft. Heilt im Laufe der Zeit von alleine, spätestens bei einem körperlichen Angriff.

Fluch Keine Spezial-Techniken mehr möglich. Heilt im Laufe der Zeit von alleine, sonst heilbar durch Weihwasse(Gegenstand).

Tobsucht Spielfigur greift Feinde automatisch an. Der Spieler hat keine Kontrolle mehr über die Figur.

Konfus Ziel führt zufällige Befehle aus. Der Spieler hat keine Kontrolle mehr über die Figur.

•Die genannten Veränderungen (Schlaf, Fluch, Tobsucht und Konfus) können auch durch Mega-Pille (Gegenstand) oder Medica (Magie) geheilt werden.

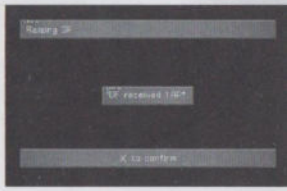
Gemach Der ATB-Balken verlangsamt sich. Heilt im Laufe der Zeit von alleine, sonst heilbar durch Medica (Magie) oder Hast (Magie).

DAS ENDE EINES KAMPFES

Ein Kampf kann auf eine von zwei Arten enden: durch die Vernichtung des Gegners oder eine Niederlage der Gruppe.

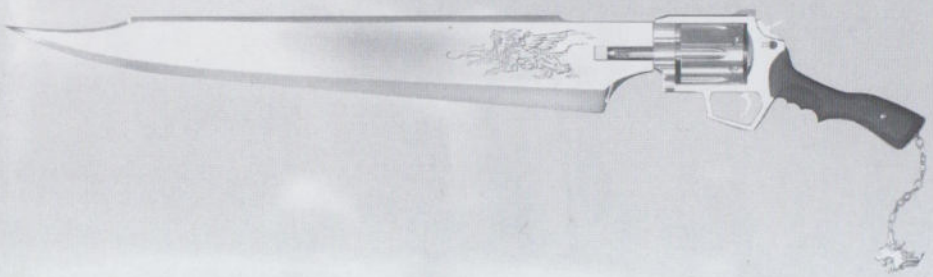
SIEG:

Wenn Sie alle Gegner im Kampf besiegen, erhält Ihre Gruppe Erfahrungs- und Ability-Punkte. Selbst wenn Sie wegrennen, nachdem Sie dem Gegner etwas Schaden zugefügt haben, erhalten Sie noch ein paar Erfahrungspunkte. Sobald Sie auf die nächste bestimmte Menge an Erfahrungspunkten zusammen haben, wird die Spielfigur auf die nächste Stufe befördert. Manchmal findet eine Gruppe auch wertvolle Gegenstände, die der besiegte Feind zurückgelassen hat. Auch Guardian Forces, die mit einer kämpfenden Spielfigur gekoppelt sind, können befördert werden (siehe Seite 27).



NIEDERLAGE: DAS SPIEL IST VORBEI, WENN NIEMAND IN DER GRUPPE MEHR WEITERKÄMPFEN KANN.

Wenn die HP der gesamten Gruppe auf Null sinken, wenn alle versteinert sind oder das Zeitlimit bei zeitkritischen Ereignissen überschritten wird, ist das Spiel beendet.

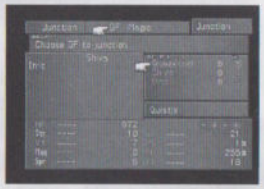


DIE GRUNDLAGEN DES KOPPLUNGSSYSTEMS

Das neue Junction System ermöglicht es dem Spieler, die Eigenschaften einer Spielfigur und die Richtung, in die sie sich entwickelt, zu beeinflussen. Schauen Sie sich die Fachbegriffe des Kopplungssystems rechts an, und Sie werden den Ablauf der Kopplung, der unten beschrieben ist, leichter verstehen.

DER ABLAUF DER KOPPLUNG

1. Eine Guardian Force (G.F.) finden (siehe Seite 24)
Erst mit einer G.F. kann der Spieler das Kopplungssystem anwenden.



2. Auswahl einer Fähigkeit, die die G.F. lernen soll (siehe Seite 26)
Benutzen Sie den Befehl <G.F.> auf dem Menü-Bildschirm, um eine Fähigkeit auszusuchen, die die G.F. lernen soll.

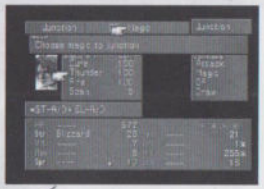
3. Mit der Guardian Force koppeln (siehe Seite 27)
Koppeln Sie eine G.F. mit Hilfe der Option <Koppeln> aus dem Menü-Bildschirm.

4. Fähigkeiten koppeln (siehe Seite 28)
Koppeln Sie die Fähigkeit der G.F. mit einer Spielfigur.

DEM GEGNER MAGIE ENTZIEHEN

Sobald eine G.F. erfolgreich mit einer Spielfigur gekoppelt wurde, kann auch der Befehl <Draw> gekoppelt werden, mit dem Sie während des Kampfes Ihrem Gegner Zauber entziehen können (siehe Seite 28).

5. Zauber koppeln (siehe Seite 30)
Koppeln Sie Zauber, die Sie Ihren Feinden entzogen haben, mit den Werten Ihrer Spielfigur (z. B. HP, Stärke, Elementare Angriffe/Abwehr usw.)



DIE FACHBEGRIFFE ZUR KOPPLUNG

KOPPELN

In diesem Spiel bedeutet "Koppeln" die Ausrüstung von Spielfiguren mit anderen Dingen als fassbaren Objekten wie Waffen oder Rüstungen. Der Vorgang funktioniert nur mit Guardian Forces (siehe unten). Außerdem ermöglicht er dem Spieler, seine Spielfiguren mit Zauber zu versehen (zu koppeln).

G.F.

G.F. ist die Abkürzung für 'Guardian Force'. Guardian Forces können während eines Kampfes beschworen werden. Bei FINAL FANTASY® VIII kann eine Guardian Force durch Kopplung mit einer Spielfigur ebenso befördert werden wie die Spielfiguren selber. Und je stärker die G.F. wird, desto mehr besondere Fähigkeiten kann sie der Spielfigur verleihen, mit der sie gekoppelt ist.

DRAW

Spielfiguren können ihren Gegnern gewisse Elemente entziehen und sie in Zauber umsetzen. Bei FINAL FANTASY® VIII kann man Magie nicht einfach im Laden kaufen, daher wird sie oft und gerne direkt dem Feind abgenommen, und zwar durch Entzug. Andere Möglichkeiten sind der Entzug von Punkten oder die Gewinnung von Magie aus Gegenständen.

GUARDIAN FORCE

Um das Kopplungssystem einsetzen zu können, müssen Sie zuerst eine G.F. finden. Sie können die Guardian Force selber besiegen oder sie von einem Obermonster ziehen. Auch an anderen Stellen im Spiel ist es möglich, unerwartet eine Guardian Force zu erhalten.

GUARDIAN FORCE ZU BEGINN DES SPIELES

Die erste Guardian Force erhält der Spieler gleich am Anfang des Spieles im Balamb-Garden, indem er die Lerntafel anschaut. Wenn er dort die Option <Tutorial> aufruft, findet er die beiden Guardian Forces Quezacotl und Shiva.

EINIGE WICHTIGE GUARDIAN FORCES

Guardian Forces verfügen über ungeheure Kräfte und können einer Abenteurergruppe ungeahnte Macht verleihen. Einige der Guardian Forces wollen wir hier vorstellen.

Quezacotl
Der Geist, der über die Donner herrscht.

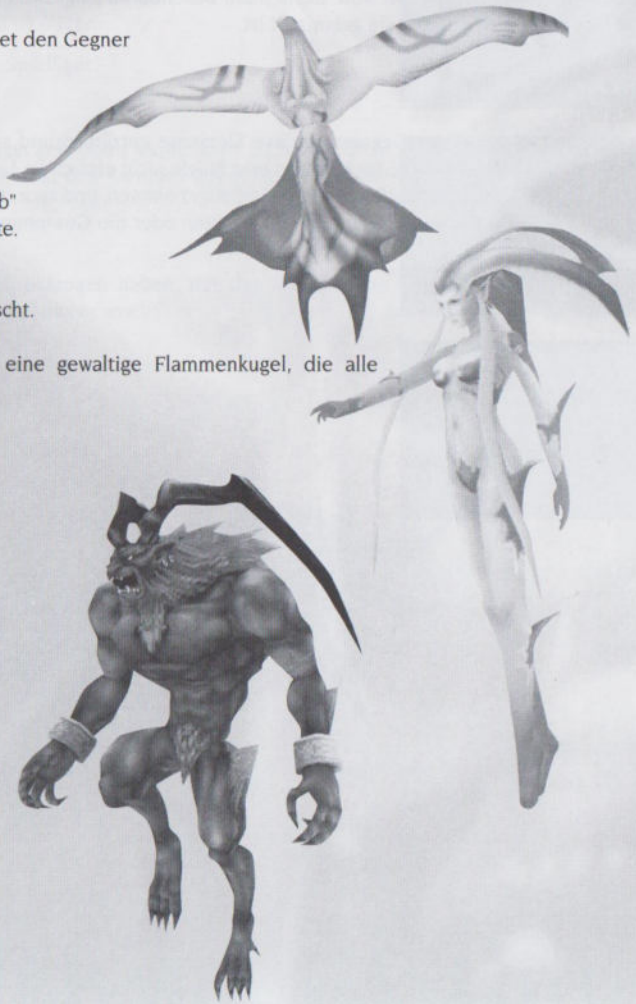
Erscheint in Gewitterwolken und überschüttet den Gegner mit "Gewittersturm".

Shiva
Der Geist der Kälte.

Friert Objekte in der Nähe mit "Diamantstaub" ein und verletzt alle Feinde durch extreme Kälte.

Ifrit
Der Geist, der über das Hitze-Element herrscht.

Beschwört und schleudert "Meteorfeuer", eine gewaltige Flammenkugel, die alle Feinde verbrennt.

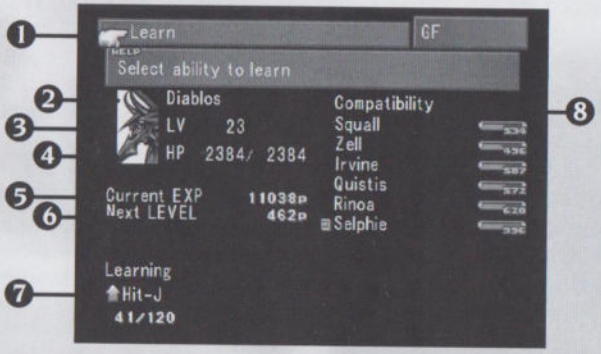


DIE FÄHIGKEITEN VON GUARDIAN FORCES FESTLEGEN

ENTSCHEIDEN SIE, IN WELCHE RICHTUNG SICH IHRE GUARDIAN FORCE WEITERENTWICKELN SOLL.

Um eine Fähigkeit auszuwählen, die eine G.F. lernen soll, drücken Sie die Taste "D", um den Menü-Bildschirm zu öffnen, und wählen Sie die Menüoption <G.F.>. Hier werden die Guardian Forces angezeigt, die zum Erlernen eine Fähigkeit zur Verfügung stehen. Wählen Sie die gewünschte G.F. mit der Taste "X" aus, dann erscheint der Fähigkeiten-Bildschirm unten. Mit der Menüoption <Erlernen> auf diesem Bildschirm kann der Spieler den Status der G.F. überprüfen und die Fähigkeit wählen, die die G.F. erlernen soll. Diese Fähigkeit steht zur Verfügung, sobald die G.F. in der Schlacht genug Ability-Punkte (AP) angesammelt hat.

G.F. Status-Bildschirm	Zeigt die grundlegenden Fähigkeitswerte der G.F. an.
1. Hinweisfenster	Zeigt den <Erlernen>-Befehl an, der den Fähigkeiten-Bildschirm öffnet.
2. Name	Der Name der G.F.
3. LV (Level)	Das Level der G.F.
4. HP (Lebensenergie)	Die derzeitigen/ maximalen HP.
5. Derzeitige EXP (Erfahrungspunkte)	Die bislang erworbenen Erfahrungspunkte.
6. Nächstes Level	Die zur Beförderung nötigen Erfahrungspunkte.
7. Lernt gerade	Zeigt den Namen der Fähigkeit, die gerade erlernt wird. Momentane AP/Die zum Erlernen notwendigen Ability-Punkte.
8. Freundschaftswert	Steht für die Übereinstimmung zwischen den Spielfiguren und den G.F. (Genaueres siehe Seite 29)



Erlernte Befehle benutzen - Die einzigen Fähigkeiten, die Sie einsetzen können, sind die Fähigkeiten, die Ihre G.F. erlernt hat.

Erlernen - Wählen Sie die Fähigkeit, die Ihre G.F. erlernen soll
Wenn der Spieler die Taste "X" auf dem G.F.-Status-Bildschirm drückt, werden rechts in einem Fenster die Fähigkeiten angezeigt, die die Guardian Force erlernen kann. Wählen Sie die Fähigkeit, die erlernt werden soll, mit den Pfeiltasten aus, und drücken Sie die Taste "X", um den Befehl auszuführen. Wenn die Fähigkeit bereits gelernt wurde, erscheint das Wort "Komplett!".

SO LÄUFT DAS ERLERNEN NEUER FÄHIGKEITEN AB:

1. Fähigkeit aussuchen - Wählen Sie die Fähigkeit, die erlernt werden soll, mit den Pfeiltasten aus, und drücken Sie die Taste "X", um den Befehl auszuführen.

2. Kämpfen - Kämpfen Sie, während die G.F. mit der Spielfigur gekoppelt ist (siehe Seite 27), und sammeln Sie dadurch AP.

3. Fähigkeit erlernen - Sobald Sie genug AP gesammelt haben, lernt die G.F. die Fähigkeit. Um weitere Fähigkeiten zu erlernen, wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3.

SECHS ARTEN VON FÄHIGKEITEN MIT VERSCHIEDENEN CHARAKTERISTIKA:

DIE KOPPLUNGS-FÄHIGKEITEN

Diese Fähigkeiten ermöglichen es dem Spieler, Magie mit den Werten einer Spielfigur zu koppeln und damit die Charakteristika einer Spielfigur zu verändern (siehe Seite 31).

Beispiel:

HP-K	Koppelt Zauber mit HP.
Stärke-K	Koppelt Zauber mit Stärke.

DIE BEFEHLS-FÄHIGKEITEN

Diese Fähigkeiten ermöglichen es dem Spieler, dem Kampffenster einer Spielfigur Befehle hinzuzufügen oder sie zu verändern.

Beispiel:

ZauberMagie	Macht den Befehl <Zauber> verfügbar, so dass Spielfiguren im Kampf und im übrigen Spiel Zauber einsetzen können.
G.F.	Macht den Befehl <G.F.> verfügbar, mit dem Spielfiguren im Kampf Guardian Forces beschwören können.

DIE CHARAKTER-FÄHIGKEITEN

Diese Fähigkeiten bieten besondere Befähigungen und verbessern die Werte einer einzelnen Spielfigur. Normalerweise hat eine Spielfigur nur zwei Positionen frei für solche Fähigkeiten. Doch wenn sie erst einmal gewisse andere Fähigkeiten durch ihre G.F. erlernt hat, kann sie mehrere Fähigkeiten damit koppeln.

Beispiel:

Stärke+20%	Stärke einer Spielfigur erhöht sich um 20%.
Rauben	Ändert den Befehl <Angriff> in <Raub>.
Beschützen	Spielfigur wehrt Angriffe anstelle eines anderen Gruppenmitgliedes ab.

DIE TRUPPEN-FÄHIGKEITEN

Diese Fähigkeiten haben besondere Wirkungen, die die ganze Gruppe betreffen. Nur eine der Spielfiguren braucht eine Truppen-Fähigkeit zu beherrschen, damit alle davon profitieren.

Beispiel:

Vorsicht	Verhindert Angriffe von hinten und Überraschungsattacken durch Feinde.
Wünschelrute	Findet versteckte Speicher- und Entzugspunkte.

DIE G.F.-FÄHIGKEITEN

Diese Fähigkeiten verstärken die Kräfte der Guardian Force. Im Gegensatz zu anderen Fähigkeiten brauchen sie nicht mit Spielfiguren gekoppelt zu werden, um zu wirken.

Beispiel:

G.F.-Magie+20%	Verstärkt die Wirkung von G.F.-Angriffe um 20%.
G.F.-HP+20%	Erhöht die HP der G.F. um 20%.

DIE MENÜ-FÄHIGKEITEN

Diese Fähigkeiten werden dem Menü <Fähigkeit> auf dem Menü-Bildschirm hinzugefügt. Sie brauchen nicht mit Spielfiguren gekoppelt zu werden und lassen sich jederzeit einsetzen.

Beispiel:

Feilschen	Kann Gegenstände in Läden billiger kaufen.
Hitze-Wandler	Aus Gegenstände verschiedene Hitze-Zauber erstellen.

G.F. KOPPELN

Mit einer G.F. zu koppeln ist lebenswichtig für die Spielfigur.

Nachdem die Fähigkeit festgelegt ist, die eine G.F. erlernen soll, ist sie bereit zur Kopplung. Wählen Sie <Koppeln> auf dem Menü-Bildschirm aus, und drücken Sie die Taste "X". Wählen Sie nun mit den Pfeiltasten die Spielfigur aus, die mit der G.F. gekoppelt werden soll, und drücken Sie die Taste "X". Danach klicken Sie die Punkte <Koppeln> und <G.F.> an. Daraufhin erscheint ein Fenster mit den G.F.. Die Namen der G.F., die zum Koppeln zur Verfügung stehen, sind in weißer Schrift dargestellt, bereits gekoppelte G.F. in Grau. Die erlernten Fähigkeiten jeder G.F. werden angezeigt, wenn man eine G.F. auswählt und dann die Taste "A" drückt. Wählen Sie nun die Guardian Force, die gekoppelt werden soll, und drücken Sie die Taste "X". nach Abschluss der Auswahl verlassen Sie dieses Menü, indem Sie die Taste "W" drücken.

Fortschritte der G.F.
Die Guardian Forces wachsen und machen Fortschritte genau wie die Spielfiguren. Solange sie mit einer Spielfigur gekoppelt sind, erhalten G.F. nach jedem Kampf auch Erfahrungspunkte. Sind mehrere G.F. mit einer Figur gekoppelt, werden die Erfahrungspunkte gleichmäßig auf sie verteilt. Ist nur eine G.F. gekoppelt und ein Kampf bringt beispielsweise 300 Erfahrungspunkte, erhält die G.F. die volle Punktzahl. Sind hingegen zwei G.F. gekoppelt, bekommt jede von ihnen nur 150 Punkte. Bei einer bestimmten Menge an Erfahrungspunkten wird die G.F. auf das nächste Level befördert, ihre HP und Angriffsstärke nehmen zu.

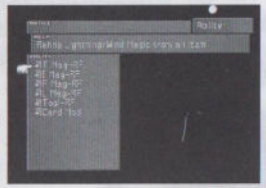
ZAUBER KOPPELN

Spielfiguren, die mit einer Guardian Force gekoppelt sind, können auch Zauber mit ihren persönlichen Werten koppeln. Um das von Hand durchzuführen, öffnen Sie den Kopplungs-Bildschirm und wählen Sie <Koppeln>. Wenn der Befehl <Zauber> verfügbar ist, klicken Sie ihn an, um den "Zauber koppeln"-Bildschirm zu öffnen. Um Zauber automatisch mit passenden Werten zu koppeln, wählen Sie einfach <Optimal> aus dem Koppeln-Bildschirm statt <Koppeln>. Es erscheint ein neuer Bildschirm mit drei Optionen: <STR>, <MAG> und <HP>. Diese Optionen stehen jeweils für einen Spielstil (Angriff, Magie, Abwehr), für den Sie Ihre Spielfigur am ehesten ausrüsten wollen. Sobald Sie diese allgemeine Wahl getroffen haben, wird die verfügbare Magie entsprechend des gewählten Stils mit den passenden Werten gekoppelt (siehe Seite 28).

* Die Befehle <Zauber> und <Optimal> sind natürlich nicht verfügbar, wenn die Spielfigur über gar keinen Zauber verfügt.

FÄHIGKEITEN KOPPELN

Legt fest, welche Fähigkeiten während eines Kampfes eingesetzt werden können.



Wählen Sie <Ability> aus dem Kopplungs-Menü des Kampffensters (wenn Ihre Spielfigur über keinen Zauber verfügt, schaltet das Programm beim Verlassen der G.F./Zauber-Kopplungs-Menüs automatisch auf diesen Bildschirm). Hier können Sie nicht nur entscheiden, welche Befehle im Kampf verfügbar sein sollen, indem Sie Befehls-Fähigkeiten koppeln, sondern Sie können auch Ihre Spielfiguren aufrüsten durch die Kopplung mit Spielfigur- oder Truppen-Fähigkeiten. Wählen Sie dazu mit den Pfeiltasten, wo die Fähigkeit auftauchen soll, und drücken Sie die Taste "X". Benutzen Sie dann die Pfeiltasten, um die entsprechende Fähigkeit auszuwählen, die gekoppelt werden soll, und drücken Sie erneut die Taste "X". Drücken Sie schließlich die Taste "W", um dieses Menü wieder zu verlassen.

Ein guter Rat:
Nutzen Sie die Fähigkeiten, die Ihnen gleich zu Beginn des Spieles zur Verfügung stehen.

Die vier Befehle, die Ihnen gleich mit Ihrer ersten Guardian Force zur Verfügung stehen, sind die grundlegendsten und wichtigsten Befehle, die Sie auf jeden Fall verstehen und beherrschen müssen:

1. Draw - So kommen Sie an Zauber

Einer der am häufigsten eingesetzten Befehle ist <Draw>, der es dem Spieler ermöglicht, seinen Gegnern die magischen Kräfte zu entziehen. Da es sich hierbei um den gebräuchlichsten Weg handelt, wie Spielfiguren an Zauber kommen, sollten Sie diesen Befehl sofort mit den Spielfiguren koppeln. Wenn ein Spieler im Kampf Zauber einsetzen will, die gerade erst seinem Gegner entzogen wurde, wählen Sie <Zaubern> mit den Pfeiltasten aus, und drücken Sie die Taste "X". Wenn nicht, wählen Sie auf die gleiche Weise die Option <Lagern> an, um den Zauber bis zu einem späteren Einsatz sorgsam wegzupacken.

2. Magie - So können Sie im Gefecht zaubern

Sobald Sie dem Gegner mit dem Befehl <Draw> Zaubersprüche entzogen und sie gespeichert haben, brauchen Sie den Befehl <Zauber>, um sie einzusetzen. Die selektive Anwendung von Zauber ist ein wichtiges strategisches Element des Spieles. Hitzezauber sollte gegen Feinde eingesetzt werden, die wenig Widerstandskraft gegen das Hitze-Element haben, und ein Vorrat an Heilungszaubern kann oft die Vernichtung der Gruppe verhindern, besonders, wenn man gegen einen Gegner kämpft, der keine Heilungszauber beherrscht. Gerade am Anfang ist es sinnvoll, Mitglieder in seiner Gruppe zu haben, die sowohl den Befehl <Draw> als auch <Zauber> beherrschen.

3. Guardian Force - Während der Beschwörung sind G.F. durch Angriffe ebenso verletzlich wie Spielfiguren

Wenn der Befehl <G.F.> ausgeführt wird, nimmt die Guardian Force den Platz der Spielfigur ein, die sie herbeibeschworen hat, und schützt so diese Spielfigur mit ihrer Lebenskraft. Der ATB-Balken verfärbt sich blau und beginnt den Countdown. Ist der abgelaufen, erscheint die G.F. und stellt ihre Kräfte zur Verfügung. Während der eigentlichen Beschwörung jedoch ist eine G.F. verwundbar durch feindliche Angriffe und nimmt Schaden (anstelle der Spielfigur, die sie beschworen hat). Wenn die G.F. keine HP mehr hat, kann sie für den Rest des Kampfes nicht mehr herbeigerufen werden.

Die Trefferpunkte einer Guardian Force auffrischen:

Es gibt zwei Möglichkeiten, die HP einer Guardian Force aufzufrischen, die während der Beschwörung Treffer abbekommen hat. Sie können einerseits in einem Hotel oder in Squalls Schlafkammer übernachten oder andererseits bestimmte, zu Guardian Forces passende Heilungsgegenstände benutzen. Solche Gegenstände können Sie in einigen Läden kaufen. Das Zeichen "G" markiert solche Gegenstände für Guardian Forces. Es empfiehlt sich, sie bei jeder sich bietenden Gelegenheit zu kaufen, wenn sie angeboten werden.

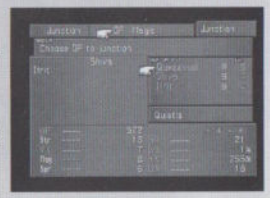
Je nach Verhältnis kann sich die Beschwörungszeit für eine G.F. verringern.

Es existiert immer ein gewisses Maß an Freundschaft zwischen einer G.F. und der Spielfigur, die sie herbeibeschworen hat. Je größer der Wert, desto schneller spielt sich der Beschwörungsvorgang ab. Um diesen Wert zwischen einer Spielfigur und einer G.F. zu verbessern, sollte die Spielfigur diese Guardian Force oft beschwören und Zauber benutzen, die der Guardian Force ähnlich ist. Es besteht allerdings die Gefahr, dass sich dabei der Wert der anderen G.F., die nicht beschworen werden, verschlechtert. Der beste Weg, diese Art von Eifersucht zu vermeiden und den Wert zwischen G.F. und Spielfigur zu maximieren, ist, nur eine einzige G.F. mit einer Spielfigur zu koppeln und ausschließlich dieses Wesen zu benutzen.

4. Gegenstände - So benutzen Sie Ihre Ausrüstung während des Kampfes:

Es ist möglich, im Kampf Gegenstände aus Ihrem Gepäck zu benutzen. Um Heil- oder Angriffsgegenstände im Gefecht einzusetzen, müssen Sie vorher die Befehlsfähigkeit <Item> mit Ihrer Spielfigur gekoppelt haben.

ZAUBER KOPPELN



Verbessern Sie die Werte einer Spielfigur mit Zauber, den Sie anderen entzogen haben. Damit das geht, müssen zwei Bedingungen erfüllt sein:

1. Eine Guardian Force, die die entsprechende Kopplungs-Fähigkeit gelernt hat, ist mit der Spielfigur gekoppelt.

2. Die Spielfigur besitzt Zauber.

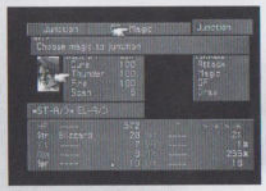
Werden diese beiden Bedingungen erfüllt, ist es möglich, Zauber mit den Werten einer Spielfigur zu koppeln und dadurch diese Werte zu erhöhen. Nachdem Sie den Befehl <Koppeln> auf dem Menü-Bildschirm ausgewählt haben, klicken Sie die Punkte <Koppeln> und <Magie> an. Sobald das Fenster "Fähigkeiten koppeln" erscheint, müssen Sie entscheiden, welcher Zauber mit welchem der dafür zur Verfügung stehenden Werte (in weißer Schrift dargestellt) gekoppelt werden soll. Mit den Pfeiltasten rechts/links schalten Sie zwischen den Fähigkeiten hin und her.

Ein guter Rat:
Passen Sie auf, welchen Zauber Sie womit koppeln.
Zauberkopplung bedeutet nicht, dass Sie Ihren Zauber nun wahllos mit irgendwelchen Werten verbinden sollen. Die folgenden Tipps helfen Ihnen, das Beste aus dem Kopplungssystem herauszuholen.

1. Die Grundlagen der Magieverschmelzung
Es ist nicht möglich, den gleichen Zauber mit verschiedenen Werten zu koppeln.

Das ist eigentlich eine selbstverständliche Regel, wenn man die Beziehung zwischen dem Zauber und dem einzelnen Werten betrachtet. Ein Zauber kann nicht gleichzeitig mehreren Werten zugeordnet sein. Am besten koppeln Sie den Zauber probehalber mit jedem möglichen Wert und schauen sich an, wie sich die Zahlen verändern. Erhöhen sie sich, sind sie gelb dargestellt, bleiben sie gleich, sind sie weiß. Sinkende Werte werden in Rot angezeigt. Nach Auswertung der verschiedenen Änderungen können Sie sich entscheiden, mit welchem Wert Sie den Zauber koppeln wollen. Eine andere Möglichkeit ist der Befehl <Optimal>, die dritte Option im Kopplungs-Menü. Wenn Sie <Optimal> auswählen, werden <STR>, <MAG> und <HP> angezeigt. Der Spieler kann dann mit den Pfeiltasten die Option auswählen, die seiner Taktik am ehesten entspricht, und den Befehl durch Drücken der Taste "X" ausführen. Daraufhin wird die Magie automatisch mit den Werten gekoppelt, die am besten zu der gewählten Taktik passen.

2. Übereinstimmung zwischen der Magie und dem damit gekoppelten Wert



Je nach Art des gekoppelten Zaubers ist die Verbesserung des Wertes unterschiedlich. Es gibt eine Art harmonische Übereinstimmung zwischen bestimmten Werten und Arten von Zauber. So sollte beispielsweise der Zauber "Vita", der HP zurückgibt, auch mit den HP gekoppelt werden, und "Protes", der die körperliche Widerstandskraft im Kampf verstärkt, sollte mit dem Körper gekoppelt werden. Der Zuwachs dieser Werte ist bei übereinstimmendem Zauber größer als bei "artfremdem" Zauber.

3. Die Höhe der gekoppelten Werte hängt von der verfügbaren Menge an Zauber ab.
Je mehr Zauber gekoppelt wird, desto höher der Wert.

Es ist wichtig, sich daran zu erinnern, dass neben der Übereinstimmung die Werte auch dadurch beeinflusst werden, wie viel Zauber der Spieler angesammelt hat. Je größer der Vorrat, desto größer die Wirkung und umgekehrt. Wenn der Spieler den Zauber, der während des Kampfes gekoppelt ist, aufbraucht, kehrt der Wert, mit dem er gekoppelt war, wieder auf seinen Ausgangswert zurück, der Zauberbonus verschwindet.

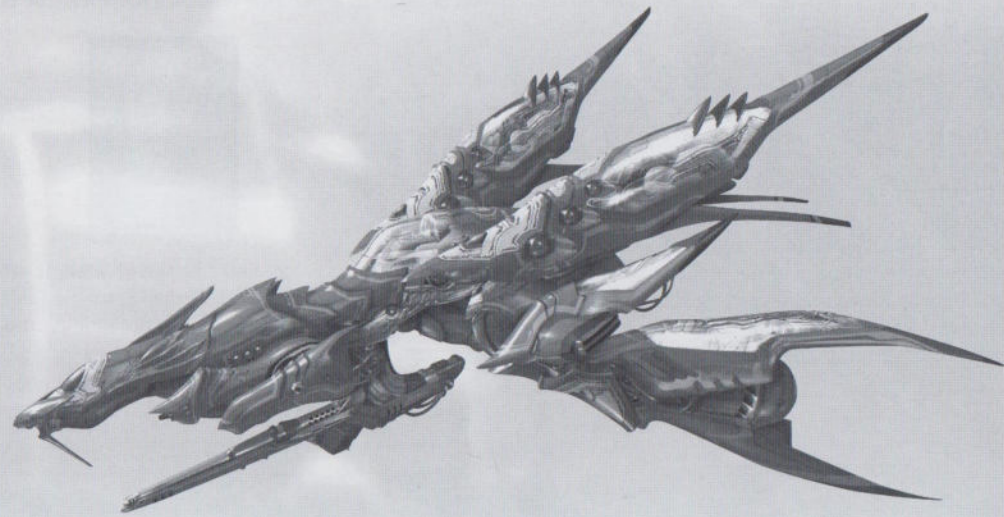
Wenn der verfügbare Zauber 99 beträgt:
Grundwert + großer Bonus

Je größer die Menge des gekoppelten Zaubers, desto mehr verbessern sich die Werte.

Wenn der verfügbare Zauber 1 beträgt:
Grundwert + kleiner Bonus

Spielfiguren durch Kopplung verändern

Das neue Junction System feiert in FINAL FANTASY® VIII seine Premiere. Sein Zweck ist es, den Spielern zu ermöglichen, ihre Spielfiguren nach Lust und Laune mit besonderen Fähigkeiten auszustatten. Wie werden die Spieler die Guardian Forces kombinieren, die zur Weiterentwicklung der Figur nötig sind? Wie werden sie Fähigkeiten und Magie mit den Werten der Figur koppeln? Wie verteilen sie die Zauber, die sie im Kampf erbeuten? Werden die Spieler im Kampf Zauber anwenden oder sie lieber in der Hinterhand halten, um die Stärke ihrer Spielfigur zu vergrößern? Vielleicht wählen sie ja auch den Mittelweg und verteilen die Zauber gleichmäßig... Erfolg oder Misserfolg hängen allein von den Entscheidungen der Spieler ab, und ihre Fähigkeit, die verschiedenen Variablen des Kopplungssystems zu kombinieren, wird darüber entscheiden, wie gut die Spielfiguren ihre Ziele im Spiel erreichen.



Triple Triad ist ein Kartenspiel, das dem Domino-Spiel ähnelt. Gruppenmitglieder können gegen computergesteuerte Spielfiguren (NPC) antreten, mit den Karten, die sie besitzen. Der Gewinner darf sich je nach Spielregeln eine oder mehrere Karten aus dem Blatt des Verlierers nehmen.

Es gibt drei Arten, an Karten zu kommen. Spielfiguren können einer computergesteuerten Figur Karten abgewinnen, Monster besiegen oder den Befehl <Karte> im Kampf einsetzen. Der Befehl <Karte> ist eine Fähigkeit, die nur eine Guardian Force erlernen kann und die vor dem Kampf gekoppelt werden muss.

Um eine Spielfigur zu einem Kartenspiel herauszufordern, muss der Spieler zuerst einmal mehr als fünf Karten besitzen. Wenn Sie diese Bedingung erfüllen (reden Sie mit dem Mann neben dem Aufzug im zweiten Stock der Akademie "Balamb-Garden"), drücken Sie die Taste "A", wenn Sie einer Spielfigur gegenüberstehen, um ein Kartenspiel vorzuschlagen.

DIE REGELN

Die Grundregeln des Spiels sind denkbar einfach: Sie und Ihr Gegner beginnen das Spiel mit einem Blatt von je fünf Karten. Jede Karte ist einen Punkt wert. Sie verlieren oder gewinnen also Punkte, wenn Sie Karten verlieren oder gewinnen. Der Computer bestimmt nach dem Zufallsprinzip, wer anfängt. Die Spieler legen abwechselnd je eine Karte auf das 3 x 3 Felder große Spielraster, bis alle neun Felder gefüllt sind. Gewonnen hat, wer am Ende des Spieles die meisten Punkte hat. Beachten Sie aber bitte, dass Sie im weiteren Verlauf des Spieles auf lokale Sonderregeln stoßen werden, die den Spielverlauf verändern können.

DIE KARTENWERTE

Jede Karte enthält vier Zahlen. Jede Zahl steht für die Stärke einer der vier Seiten der Karte und kann einen Wert zwischen 1 und 10 annehmen (wobei die Zehn als "A" dargestellt wird). Wenn ein Spieler nun eine Karte so auf das Spielraster legt, dass sie mit einem hohen Wert an einen geringeren Wert einer gegnerischen Karte angrenzt, dann wird die schwächere Karte durch die stärkere erobert und ändert ihre Farbe entsprechend. Gleichzeitig bekommt der Spieler einen Punkt dazu, während sein Gegner einen Punkte verliert. Die Punkte richten sich also nach der Anzahl der momentan kontrollierten Karten, wobei eroberte und noch nicht ausgespielte Karten mitgezählt werden.

Wenn ein Spieler beispielsweise eine Karte mit dem Wert 3 auf der rechten Seite in die obere linke Ecke des Spielrasters legt, kann sein Gegner diese Karte erobern, indem er rechts daneben eine beliebige Karte legt, die einen höheren Wert als 3 auf der linken Seite trägt.

Es gibt vier Arten von Karten, die ein Spieler sammeln kann:

- Monster
- Bosse
- Guardian Force
- Charakter

Die häufigsten Karten sind die Monsterkarten, gefolgt von Boss-, Guardian Force- und Charakter-Karten. Je stärker eine Karte ist, desto schwerer ist sie zu finden. Im späteren Verlauf des Spieles kann die Guardian Force die Fähigkeit erlernen, Karten aus dem Blatt des Spielers in seltene magische Gegenstände umzuwandeln, die für Waffenverbesserungen oder neue Zaubersprüche gebraucht werden.

SONDERREGELN

Ein paar Beispiele für Sonderregeln, auf die Sie vielleicht im fortgeschrittenen Spielverlauf treffen:

Open: Alle zehn Karten werden aufgedeckt, so dass der Spieler sie sehen kann.

Random: Fünf Spielkarten werden per Zufall aus dem gesamten Kartenvorrat des Spielers ausgewählt.

TAUSCHREGELN:

One: Der Sieger des Spiels kann sich eine Karte aus dem Blatt seines Gegners aussuchen und sie behalten.

Diff: Der Sieger des Spiels darf sich so viele Karten aussuchen, wie die Differenz zwischen den Punktzahlen von Sieger und Verlierer ausmacht.

All: Der Sieger des Spiels darf alle vom Gegner eingesetzten Karten behalten.

Direct: Jeder Spieler behält die Karten, die er im Laufe des Spiels erobert hat.

Eine genaue Beschreibung der Triple-Triad-Spielregeln finden Sie im Tutorial-Menü auf dem Menü-Bildschirm und auf der Lerntafel im Balamb-Garden. Drücken Sie die Taste "D", um den Menü-Bildschirm zu öffnen, und wählen Sie die Option <Tutorial>. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um <Karten> anzuwählen, und drücken Sie die Taste "X", um Details über Triple Triad zu erfahren.

Nachdem Suqall den Chocobo-Kid im Spiel gefunden hat, kann der Spieler Verbindung mit der Chocobo-World aufnehmen. Wählen Sie <Speichern> aus dem Menü-Bildschirm, dann klicken Sie auf die Chocobo-World. Wenn Sie "Zuhause" speichern wollen, müssen Sie das mit der normalen Spielstand-Speicherung von FINAL FANTASY® VIII machen.

Boko	Ein Chocobo-Kid (ein Chocobo-Baby), das dem Chocobo folgt
Mogry-Kid	Ein Mog-Kind, das sich verlaufen hat
Moomba	Ein katzenartiger Freund, der Waffen für Boko findet
Kaktor	Ein kaktusartiger Freund, der Gegenstände für Boko findet

BOKO TRIFFT SEINE FREUNDE

Auf dem Bewegungs-Bildschirm trifft Boko irgendwann einen der vielen Punkte auf der Karte. Diese Punkte lösen "Ereignisse" aus, die zum Beispiel dazu führen können, dass Kaktor ihm Gegenstände überreicht oder er verschiedene andere Spielfiguren und Freunde trifft, die alle auf ihn warten, um ihm auf seiner Reise zu helfen.

BOKOS AUFGABEN

BOKO BEGIBT SICH AUF EINE EPISCHE REISE.

Beim Spiel in der Chocobo-World stehen dem Spieler die folgenden Optionen zur Verfügung:

1. Mogry-Kid finden

Eines der Ereignisse in der Chocobo-World ermöglicht es dem Spieler, die Spielfigur Mogry-Kid zu finden. Mogry-Kid begleitet dann Boko auf seiner Reise und hilft ihm im Kampf, sofern die Option "Bereitschaft" ausgesucht ist (siehe "So wird gespielt" weiter unten oder im Speichern-Menü der Chocobo-World).

2. Den Chocobo-Kid trainieren

Boko, den Sie im Gefecht wie eine Guardian Force herbeirufen können (mit den "Gysahl Greens"), ist nur in der Chocobo-World zu trainieren. Weitere Informationen dazu gibt es im Kapitel "Kämpfe und Beförderungen" auf Seite 35.

3. Gegenstände einsammeln

Gegenstände, die Sie in der Chocobo-World finden, können Sie in die Welt von FINAL FANTASY® VIII mitnehmen. Wählen Sie dazu die Option "Welt" im Speichermenü der Chocobo-World, dann werden alle Gegenstände, die Boko findet, in das Itemmenü des Spielers übertragen.

4. Moomba finden

Im Spiel in der Chocobo-World trifft Boko auch auf Moomba, der ihm neue Waffen für seine Kämpfe gibt. Diese Waffen sind eigentlich vier Zahlen, mit deren Hilfe entschieden wird, wie viel Schaden Boko einem Gegner zufügt. Wenn er auf Moomba trifft, hat der Spieler die Wahl, die neue Waffe anzunehmen oder seine momentane Waffe zu behalten.

5. Feinde bekämpfen

Viele der Ereignisse in der Chocobo-World sind zufällige Kämpfe gegen verschiedene Gegner. Indem er seine Feinde besiegt, erhält der Chocobo nach und nach die Möglichkeit, befördert zu werden (siehe auch "Kämpfe & Beförderungen").

SO WIRD GESPIELT

Die unterschiedlichen Menüs

Es gibt drei verschiedene Bildschirme in der Chocobo-World. Die folgenden Hinweise helfen Ihnen, sich darauf zurechtzufinden, zu spielen und zu kämpfen.

DER BEWEGUNGSBILDSCHIRM

Haupt-Spielbildschirm	Boko in jede beliebige Richtung bewegen
Pfeiltaste hoch	Bewegt Boko Richtung Norden
Pfeiltaste runter	Bewegt Boko Richtung Süden
Pfeiltaste links	Bewegt Boko Richtung Westen
Pfeiltaste rechts	Bewegt Boko Richtung Osten
Strg-Taste	Anzeige des Menü-Bildschirms

KÄMPFE UND BEFÖRDERUNGEN

Wenn Sie nach einem Ereignis auf Feinde treffen, erscheint automatisch der Kampf-Bildschirm. Während eines Kampfes sieht der Spieler zwei Zahlen unten in der Mitte des Bildschirms. Das ist der sogenannte ATB-Balken. Die linke Zahl ist der Countdown für den Gegner, die rechte steht für Boko. Derjenige, dessen Anzeige zuerst auf Null springt, darf angreifen. Wenn er einen Kampf gewonnen hat, erhält Boko magische Steine, die er für Beförderungen braucht. Wenn die Steine in einer Reihe angeordnet sind, steigt Boko eine Stufe auf. Pfeiltaste links/rechts. Indem Sie diese Tasten abwechselnd drücken, beschleunigen Sie den ATB-Balken.

DER KARTENBILDSCHIRM

Zeigt Kartennummer, Zeit und Bewegungsmethoden an.

Pfeiltaste hoch/runter	Ändert Bokos Laufrichtung
Pfeiltaste links/rechts	Blättert durch die Menüs

DER STATUS-BILDSCHIRM

Hier sehen Sie Bokos Waffenstärke, Stufe und momentane HP. Auf diesem Bildschirm finden Sie außerdem eine Kennnummer für diese Chocobo-World. Mit dieser Nummer ist jede Chocobo-World eindeutig gekennzeichnet, was verhindert, dass ein Spieler Informationen aus anderen Versionen der Chocobo-World benutzt oder austauscht.

DER GEGENSTAND-BILDSCHIRM

Die Gegenstände in der Chocobo-World sind in vier Klassen eingeteilt - A, B, C und D. Diese Objektklassen legen fest, welche Gegenstände ein Spieler bekommt, wenn er in ein Spiel einsteigt (Klasse A enthält dabei die seltensten, Klasse D die gewöhnlichsten Objekte).

DER EREIGNIS-BILDSCHIRM

Auf diesem Bildschirm gibt es zwei Optionen, "Event ON" und "Event OFF". "ON" ermöglicht es dem Spieler, ein Ereignis von Hand auszulösen. Bei "OFF" wird Boko automatisch dazu gebracht, das Ereignis auszulösen.

DER BEWEGUNGSBILDSCHIRM

Der Bewegungsbildschirm legt fest, wie weit Boko von seinem Kurs abweicht, um zu einem Ereignis zu kommen.

Pfeiltaste hoch/runter	Vergrößert oder verkleinert den Bereich, um den Boko höchstens von seinem Kurs abweicht.

NIEDERLAGEN

Wenn er besiegt wird, schläft Boko, bis seine HP sich völlig regeneriert haben. Es ist zwar möglich, Boko aufzuwecken, aber am besten sollten Sie warten, bis er sich ganz erholt hat.

SQUARE CO., LTD.

Executive Producers	Hironobu Sakaguchi Tomoyuki Takechi
Producer	Shinji Hashimoto
Publicity Producer	Michio Okamiya
Director	Yoshinori Kitase
Music Composer	Nobuo Uematsu
Main Programmer	Ken Narita
Battle System Designer	Hiroyuki Itou
Character Design & Battle Visual Director	Tetsuya Nomura
Art Director	Yusuke Naora
Scenario Writer	Kazushige Nojima
Image Illustrator	Yoshitaka Amano
CG Supervisor	Satoshi Tsukamoto
Movie Director	Motonori Sakakibara
Movie Character Model Director	Hiroshi Kuwabara
Character Modeling Director	Tomohiro Kayano
Real-Time Polygon Director	Akira Fujii
Battle Effect Director	Shintaro Takai
Motion Director	Tatsuya Kando
Card Game & Battle Camera Director	Takayoshi Nakazato
Lead Field Designers	Kenzo Kanzaki Tetsuya <T2> Takahashi Yukio Nakatani Kazuyuki Ikumori
VFX & Composite	Hiroshi Matsuyama
Event Script Programmer	Shun Moriya
Battle Programmers	Hiroshi Harata Kentarow Yasui
Event Director	Hiroki Chiba
Map Directors	Takeshi Endo, Masaru Oka
World Map Director	Ikuya Dobashi
Sound Programmer	Minoru Akao
Sound Editor	Eiji Nakamura
Production Manager	Akira Kashiwagi

Localization Department

General Manager	Koji Yamashita
Localization Director	Aiko Ito
Coordination Director	Tchie Tokoro
Localization Engineer	Richard Honeywood
Marketing General Manager	Yuji Shibata
Marketing Managers	Akira Kaneko Yasuhiro Suzuki
Assistant Manager	Tomomi Nishigaki
Localization Assistant	Yuichi Yamada

SQUARE SOFT, INC.

Executive Producer	Masahiro Nakajima
Project Lead	Jay Fong
Senior Software Engineers	Jay Fong Anthony Ignacio
Software Engineers	Kevin Christenson Scott Coventon Kazumasa Fuseya Davide Pasca Yoshinori "Goro" Uenishi
Network Administration	Sami Zuhuruddin Terry Jung
Localization Management	Masahiro Nakajima
Localization Specialists	Yutaka Sano (Lead) Ryo Taketomi Maki Yamane Alexander O. Smith
Editors	Brian Bell Richard Amtower
Associate Producer	Aki Kozu
Quality Assurance Manager	Jonathan Williams
Assistant QA Manager	Mike Givens
Lead Product Analyst	Ben Norman
Assistant Lead Analyst	Judah Mehler
Product Analysts	Jesse Cheek T.D. Shimonishi Jason Wheeler Tam Nguyen Ban Du Mohammed A. C. Wright Mikey Nguyen Richard Williams

Compatibility Testing

Chief Engineer	Bennett Neale
Compatibility Technician	Justin Dornan
Assistant Technician	Jeff Love

EIDOS INTERACTIVE LTD.

Producer	Graeme Monk
Executive Producer	Grant Dean
Localisation Manager	Flavia T Grant
UK Product Manager	Simon Orams
UK Asst. Product Manager	Becky West
UK Asst. PR Manager	Eva Whitlow
Test Manager	James Featherstone
Lead Compatibility Tester	Jason Walker
Lead Tester	Michael Hanley
QA Testers	Jon Reddington Francesco Fraulo B. J. Samuel Kil Chris Ince Carl Lovett

Localisation QA Babel Media Ltd.

Special Thanks	Randy Fujimoto Shun Moriya Yumi Yoshida RAD Game Tools,Inc. Beeline Group Inc. Saatchi & Saatchi Los Angeles C.H.E.N. PR Virtual InterActive BradyGAMES SHOREWOOD PACKAGING CORP. & Kenwood Group

EIDOS INTERACTIVE DEUTSCHLAND

Leiter Produktentwicklung	Beco Mulderij
Produkt Manager	Hermann Jahnke
Leiter Marketing	Lars Winkler
PR-Manager	Sascha Denise Green-Kaiser
Lokalisierungs-Manager	Thorsten Hamdorf Stephan Mathé
QA-Manager	Sören Winterfeldt
Tester	Hiro Yamada
Manual Layout	A Creative Experience, London

Die Hotline-Rufnummern:

0190 – 51 00 51
(DM 1,21 pro Minute)
für spielerische Fragen zu EIDOS Produkten erreichbar 24 Stunden täglich mit persönlicher Betreuung
Mo.-Fr. von 11-13 & 14-18 Uhr
(Kunden aus dem Ausland wählen bitte: +49 1805 22 51 00)

01805 – 22 31 24
(DM 0,24 pro Minute)
für technische Fragen zu EIDOS Produkten erreichbar Mo.-Fr. von 11-13 & 14-18 Uhr mit persönlicher Betreuung (Kunden aus dem Ausland wählen bitte: +49 1805 22 31 24)

01805 – 61 00 52
(DM 0,24 pro Minute)
Inhaltsverzeichnis per FAX-Abruf
für Lösungshilfen-Server (siehe unten)
sowie FAX-On-Demand-Server – technische FAQs/Hilfen
erreichbar 24 Stunden täglich
KEINE persönliche Betreuung
(Kunden aus dem Ausland wählen bitte: +49 1805 61 00 52)

0190 – 51 00 52
(DM 1,21 pro Minute)
für FAX-On-Demand-Server – Lösungshilfen
erreichbar 24 Stunden täglich
KEINE persönliche Betreuung (für Kunden aus dem Ausland vorerst NICHT erreichbar)

Die Online-Angebote:
Internet WWW-Sites:
http://www.eidoshelpline.de
Email-Adressen:
support@eidoshelpline.de
eidos@maxupport.de

DEUTSCH

FINAL FANTASY® VIII

SQUARESOFT®

XG

EIDOS INTERACTIVE

www.eidos.com

© 1999, 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY is registered trademark of Square Co., Ltd. SQUARESOFT is a registered trademark of Square Co., Ltd. PC version of FINAL FANTASY VIII is Published by Eidos Interactive Limited 2000 under a license from Square Co., Ltd. All Rights Reserved. All other Trademarks are properties of their respective owners.